

## **LOADING INSTRUCTIONS**

### **C64**

Hold down SHIFT and press RUN/STOP keys together.

### **Amstrad**

Press CONTROL and small ENTER.

### **Spectrum**

Type load "" and press ENTER.

When the menu page appears select one or two players. A pointer will indicate the current option; move the pointer by pressing the (SPACE) key, then press (ENTER) to confirm your choice. Then select your desired method of control.

Now you are asked to type in your horse's name.

Finally you are offered 'Easy' or 'Hard' game options. The easy game will generously allow you to come second without losing a credit—well, for a while at least! In the 'Hard' game you must win each race or its thank you and goodnight. The 'Hard' game also calls for pin point accuracy on your part, as the opposition is very good.

By rolling the ball into one of the holes in your table your horse will advance accordingly. Only certain holes will allow your horse to jump fences.

## **CONTROLS**

### **Spectrum Keyboard**

Z = left  
X = right  
P = pause on  
U = pause off  
Enter = Fire/Roll the ball

Compatible with Kempston Joystick or Sinclair Joystick.

### **Commodore C64**

Player 1 use Joystick Port 1

Player 2 use Joystick Port 2

### **Amstrad Keyboard**

Z = left  
X = right  
P = pause on  
U = pause off  
Enter = Fire/roll the ball  
or Joystick option.

## KENTUCKY RACING

### Ya están en carrera!

Vengan, vengan!, a un juego de lo más divertido y emocionante, con el muy importante aditivo de la calidad.

Vd., señor; si usted! Tome asiento, descansen los pies y prepárese para correr y correr y correr.

Nueve carreras emocionantes. Corra, pues, en las más famosas pruebas del calendario hípico.

Doncaster .....	The Lincoln
Cheltenham .....	The Gold Cup
Ascot .....	Windsor Castle Stakes
Eglington .....	Eglington Open
Longchamp .....	Prix Saint Roman
Kempton .....	The Easter Stakes
Roma .....	Premio Parioli
Aintree .....	The Grand National
Kentucky .....	The Kentucky Derby

Puede participar con su propio caballo en todas estas emocionantes carreras, que son de lo más divertido.

Pruebe su destreza contra un amigo y el ordenador, o contra dos oponentes de ordenador.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Amstrad

Pulse CONTROL y ENTER pequeña.

Cuando aparece el menú seleccione uno o dos jugadores. Un marcador indica las opciones. Lleve el marcador pulsando la tecla de espacios y dele a ENTER para confirmar su elección. Seleccione luego el método de control deseado.

Ahora se le pide escriba el nombre de su caballo.

Por último se le ofrecen las opciones de 'fácil' (easy) o 'difícil' (hard). La fácil le permitirá terminar segundo sin perder crédito... al menos por algún tiempo! En la difícil debe ganar cada carrera o queda eliminado. Esta carrera requiere gran destreza pues la oposición es muy buena. Rodando la bola a uno de los agujeros en la mesa su caballo avanza en igual proporción. Sólo ciertos agujeros permiten el salto de obstáculos por el caballo.

## MANDOS

### Teclado Amstrad

Z = izda

X = decha

P = pausa

U = fin de pausa

ENTER = disparar/rodar la bola

U opción de palanca.

## KENTUCKY RACING (Courses hippiques du Kentucky)

### Ca y est! Les voilà partis!

Approchez! Venez voir et participez à un jeu bourré de fun, de sensations fortes et d'action et d'une qualité si exceptionnelle que vous en serez totalement mordu.

Vous Monsieur! Oui, vous! Prenez un siège, relaxez-vous et préparez-vous à courir, courir et encore courir.

Neuf parcours exaltants. Venez donc participer aux neuf courses les plus célèbres du calendrier des courses hippiques.

Doncaster .....	The Lincoln
Cheltenham .....	The Gold Cup
Ascot .....	Windsor Castle Stakes
Eglington .....	Eglington Open
Longchamp .....	Prix Saint Roman
Kempton .....	The Easter Stakes
Rome .....	Premio Parioli
Aintree .....	The Grand National
Kentucky .....	The Kentucky Derby

Vous pouvez faire participer votre cheval à toutes ces courses exaltantes.

Le jeu procure tout le divertissement possible et imaginable au cours de cette course passionnante.

Mesurez-vous à un ami et à l'ordinateur ou encore, prenez deux ordinateurs pour adversaires.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### Amstrad

Appuyez sur CONTROL et la petite touche ENTER.

Quand la page menu apparaît, sélectionnez un ou deux joueurs. Une flèche indiquera l'option en cours: déplacez la flèche en appuyant sur la touche (SPACE), puis appuyez sur (ENTER) pour confirmer l'option choisie. Ensuite, sélectionnez votre méthode de commande.

Maintenant, l'ordinateur vous demande de taper le nom de votre cheval.

Pour finir, les options de jeu "Facile" ou "Difficile" vous sont proposées. Le jeu "Facile" vous permettra largement d'arriver second sans perdre, pour quelque temps du moins! Dans la version difficile, vous devez remporter la victoire. On vous êtes gentiment remercié.

La version "Difficile" exige également une grande précision de votre part, étant donné que vos adversaires sont excellents.

En faisant rouler la boule dans l'un des trous de votre table, votre cheval avancera en conséquence. Seuls certains trous permettront à votre cheval de sauter des obstacles.

## COMMANDES

### Clavier Amstrad

Z = gauche	Enter = Feu/Faire rouler la boule
X = droite	Ou option joystick.
P = pause	
U = fin de pause	